



**SURVEI DARING HARAPAN PENGGEMAR DI INDONESIA TERHADAP
VIRTUAL YOUTUBER**

オンライン調査バーチャルユーチューバーのインドネシアファンからの期待

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah satu Syarat untuk Memperoleh
Derajat Ahli Madya Program Studi Diploma 3 Bahasa Jepang
Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Semarang

Oleh :

Dinda Puan Maharani

40020418060006

**PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 BAHASA JEPANG
SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2021**

HALAMAN PERNYATAAN

Penulis menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir ini disusun ini tidak mengambil bahan hasil penelitian untuk suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas maupun hasil penelitian lain. Selama pembuatan Tugas Akhir ini penulis juga tidak mengambil bahan, publikasi, atau tulisan orang lain, kecuali yang telah disebutkan dalam rujukan. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan penjiplakan.

Penulis

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Tugas Akhir : Survei Daring Harapan Penggemar di Indonesia
Terhadap Virtual Youtuber

Nama Mahasiswa : Dinda Puan Maharani

Nomor Induk Mahasiswa : 40020418060006

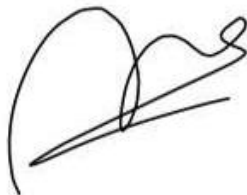
Program Studi : Diploma 3 Bahasa Jepang

Fakultas : Sekolah Vokasi

Universitas : Universitas Diponegoro

Menyetujui,

Dosen Pembimbing



Maharani Patria Ratna, S.S., M.Hum.
NIP. 198609092019032015

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir : Survei Daring Harapan Penggemar di
Indonesia Terhadap Virtual Youtuber
Nama : Dinda Puan Maharani
Nomor Induk Mahasiswa : 40020418060006
Program Studi : D3 Bahasa Jepang
Fakultas : Sekolah Vokasi
Universitas : Diponegoro

Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan dinyatakan lulus pada 30 September 2021.

Ketua



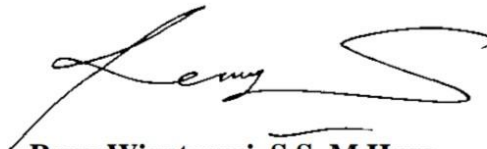
Maharani Patria Ratna, S.S., M.Hum.
NIP. 198609092019032015

Anggota I



Sriwahyu Istana Trahutami, S.S., M.Hum
NIP. 197401032000122001

Anggota II



Reny Wiyatasari, S.S., M.Hum
NIP. 197603042014042001

MOTTO

“Your life isn’t something given to you. It’s for you to win for yourself!”

-Parona (To Your Eternity)

"Why worry? If you’ve done the very best you can, then worrying won’t make it any better."

"First, think. Second, dream. Third, believe. And finally, dare."

“A five letter word for happiness...money.”

-Mr. Krabs.

PERSEMBAHAN

1. Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, atas rahmat dan juga kesempatan yang sudah diberikan kepada saya hingga bisa menyelesaikan Tugas Akhir saya ini dengan baik dengan segala kekurangannya. Dan saya ucapkan terimakasih juga karena telah menghadirkan orang-orang yang sangat berarti dihidup saya, yang selalu memberikan semangat dan do'anya untuk saya, sehingga saya bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Saya persembahkan Tugas Akhir ini terutama kepada kedua orang tua saya yang saya cintai yang telah mengorbankan banyak waktu dan atensinya kepada saya sehingga saya bisa sekolah menempuh ilmu sampai jenjang Universitas. Mama dan Papa juga telah senantiasa memberikan banyak pengertian dan dukungan kepada saya dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini. Terima kasih juga kepada Kakak laki-laki saya, kakak Lintar yang telah menjadi motivasi saya selama ini. Semoga karya tulisan Tugas Akhir saya ini bisa membuat kalian bangga.
3. Terima kasih kepada Rani Sensei selaku dosen pembimbing saya atas kesabaran, saran, dan arahan yang diberikan saat menyusun Tugas Akhir ini, Utami Sensei selaku Kaprodi D3 Bahasa Jepang dan penguji saya, Reny Sensei selaku penguji saya, Novi Sensei selaku Dosen Wali saya atas bimbingan dan arahan yang telah diberikan kepada saya.

4. Terima kasih kepada Eliz Sensei, Zaki Sensei, Yuli Sensei, Novi Sensei, dan Misaki Sensei, serta Sensei-gata D3 Bahasa Jepang lainnya yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat berharga bagi saya.
5. Terima kasih kepada teman mama yaitu Tante Tina yang telah memberikan saran untuk mendaftar PKL di kantor BPJS Ketenagakerjaan Kota Bekasi, Kepada Bapak Kunto Wibowo selaku Kepala Kantor Cabang, Bapak Andi selaku Kepala Bidang Umum, Ibu Fitri selaku Kepala Bidang Pelayanan dan Ibu Dini selaku sekretaris umum yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk mempunyai pengalaman magang di kantor. Kepada Bu Karsi selaku pembimbing saya selama melakukan PKL. Tidak lupa juga kepada Mba Dwi, Mba Bintang, Mba Lidya, Mba Rizki, Mba Nindi, Mba Fallen dan karyawan divisi pelayan lainnya yang telah baik mengajari dan berinteraksi bersama saya.
6. Terima Kasih kepada Diana, Sita, Dheby dan teman-teman magang lainnya yang dari divisi lain yang telah setia menemani disaat jam istirahat dan banyak membantu sharing tentang pendidikan di Universitas lain. Terima kasih juga kepada Karina yang telah membantu saya untuk mengerti dasar-dasar pekerjaan yang harus saya kerjakan di divisi Pelayan selama sebulan sehingga satu setengah bulan berikutnya saya dapat menjalankan pekerjaan saya seorang diri di Divisi Pelayanan.
7. Terima Kasih kepada teman-teman tercinta saya di Betinisti yaitu Hana, Laili, Balqis, Zennith, Tiara, Selvy, Ratna yang telah senantiasa menemani saya

selama hidup merantau di Semarang dan membuat hari-hari kuliah saya menyenangkan.

8. Terima Kasih kepada teman-teman daring saya yang telah saya kenal sejak kelas 1 SMA dan masih senantiasa menemani saya sampai sekarang. Satu perkumpulan orang-orang hebat bernama Sinners (Aldila, Andira, Aulia, Halimah, Kak Hana, Kak Rep, Robi, Rinka, dan lainnya.) berkat kalian aku bisa bertahan dan terus maju sampai sekarang ini. Terima kasih telah memberikan saya berbagai pandangan tentang kehidupan dan terus mendorong saya dari belakang. Semoga suatu saat nanti setelah pandemi ini berakhir kita bisa berjumpa lagi secara langsung.
9. Tak lupa juga saya persembahkan Terimakasih ini untuk teman-teman angkatan saya FURINKAZAN atas kenangan yang sudah kita lewati selama kuliah, kenangan yang sangat indah, dan semoga dapat kita kenang selamanya.
10. Terimakasih untuk admin D3 Bahasa Jepang, Bu Dian yang telah membantu dalam hal keadministrasian selama saya kuliah.
11. Terima Kasih kepada Kucing saya yang imut tapi rese yaitu Molly yang telah menemani saya saat mengerjakan Tugas Akhir ini di rumah.
12. Kepada teman-teman dekat saya di SALAD, Cici, dan Arinda yang selalu mendengarkan curahan hati saya.
13. Dan yang Terakhir saya persembahkan Tugas Akhir ini Kepada diri saya sendiri, Dinda Puan Maharani yang terus semangat dan berjuang keras menyelesaikan Tugas Akhir ini dan melakukan PKL dikala pandemic Covid-19.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas Rahmat dan Karunia-nya sehingga pembuatan Tugas Akhir ini yang berjudul “Survey Daring Harapan Penggemar di Indonesia Terhadap Virtual Youtuber” dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini dapat terlaksana dengan baik berkat dukungan serta bantuan dari berbagai pihak . Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Budiyo, M.Si selaku Wakil Dekan Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Semarang.
2. Ibu S.I. Trahutami, S.S., M.Hum selaku ketua Program Studi D3 Bahasa Jepang Sekolah Vokasi
3. Ibu Fijria Noviana, S.S., M.Hum selaku Dosen Wali yang selalu memberikan motivasi kepada penulis selama kuliah.
4. Ibu Maharani Patria Ratna, S.S., M.Hum selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan serta dukungannya kepada penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir.
5. Seluruh Dosen Pengajar Program Studi D3 Bahasa Jepang Fakultas Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
6. Bapak Kunto Wibowo selaku Kepala Kantor Cabang Kota Bekasi yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Kantor BPJS Ketenagakerjaan Kota Bekasi.

7. Kedua orang tua dan kakak yang selalu memberikan do'a dan semangatnya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
8. Teman-teman D3 Bahasa Jepang Universitas Diponegoro angkatan 2018.
9. Dan seluruh pihak yang telah membantu terselesainya penulisan Tugas Akhir ini.

Penulis sangat berharap Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan seluruh pihak yang membutuhkan. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu penulis memohon maaf apabila terdapat kata-kata yang kurang berkenan dan besar hati penulis bersedia menerima kritik dan saran guna memperbaiki kesalahan yang ada.

Semarang, 30 Juli 2021

Penulis,

Dinda Puan Maharani

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAKSI	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Manfaat dan Tujuan	4
1.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	5
1.5 Metode Penelitian.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Konten Kreator dan Tema Konten	10
2.2 Virtual Youtuber dan Perkembangannya	13
2.3 Hal Yang Harus Dipersiapkan Untuk Menjadi Virtual Youtuber..	15
2.4 Perkembangan Komunitas Penggemar Virtual Youtuber	

di Indonesia	20
BAB III PEMBAHASAN.....	23
3.1 Harapan Yang Ingin Penggemar Dapatkan Saat Mengikuti	
Virtual Youtuber.....	23
3.1.1 Hiburan Di Waktu Luang.....	24
3.1.2 Sarana Pembelajaran Bahasa Asing.....	25
3.1.3 Menerima Tips dan Trik <i>Gameplay</i>	26
3.1.4 Sarana Informasi Tentang Budaya Jepang.....	27
3.2 Tema Yang Membuat Penggemar Tertarik Untuk Mengikuti Konten	
Virtual Youtuber.....	28
3.2.1 Freetalk	29
3.2.2 Game Stream	30
3.2.3 Karaoke Stream dan Cover Song.....	31
3.2.4 Study Stream	32
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	34
4.1 Kesimpulan.....	34
4.2 Saran	35

YOUSHI

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BIODATA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Virtual Youtuber asal jepang, Genzuki Tojiro	14
Gambar 2. Virtual Youtuber asal Indonesia, Anya Melfissa	15
Gambar 3. Audisi Nijisanji Indonesia Wave 6	17
Gambar 4. Contoh parting L2D Art milik Enma Akatsuki.....	19
Gambar 5. Proses Rigging melalui Live2D Cibism oleh Enma Akatsuki	20
Gambar 6. Grup Komunitas Penggemar Virtual Youtuber di <i>Facebook</i>	22
Gambar 7. Diagram hasil kuesioner permasalahan pertama.....	24
Gambar 8. Diagram hasil kuesioner permasalahan kedua	29

ABSTRAK

Penulis mengambil tema Tugas Akhir tentang Virtual Youtuber dengan judul Survei daring harapan penggemar di Indonesia terhadap Virtual Youtuber. Virtual Youtuber merupakan sebutan untuk konten kreator pada situs website *Youtube* yang menggunakan kemajuan teknologi berupa Live2D avatar sebagai identitas. Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan dan menghitung presentase mengenai harapan apa saja yang diharapkan oleh penggemar Virtual Youtuber di Indonesia saat mereka memutuskan untuk mengikuti konten Virtual Youtuber serta jenis konten apa yang membuat penggemar memutuskan untuk menonton konten video milik Virtual Youtuber. Metode yang digunakan pada penulisan ini adalah dengan metode survei daring yang disebarakan melalui media *Facebook*. Penggemar mengharapkan akan mendapatkan Hiburan di waktu luang, pembelajaran baru untuk berbahasa asing, menerima informasi mengenai budaya jepang dan menerima tips dan trik bermain video game. Tema konten yang membuat penggemar tertarik untuk mengikuti konten Virtual Youtuber yaitu *Freetalk*, *Game stream*, *Study stream*, *Karaoke stream* dan *Cover song*.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Di zaman yang modern seperti sekarang ini tentunya kehidupan tidak akan mudah terlepas dari pengaruh kemajuan teknologi dan internet. Kehadiran berbagai macam teknologi telah banyak berperan untuk menyediakan barang maupun jasa yang di butuhkan untuk kelangsungan serta kenyamanan hidup manusia. Menurut Mardikanto (1993), teknologi adalah suatu perilaku produk, informasi dan praktek-praktek baru yang belum banyak diketahui, diterima dan digunakan atau diterapkan oleh sebagian warga masyarakat dalam suatu lokasi tertentu dalam rangka mendorong terjadinya perubahan individu dan atau seluruh warga masyarakat yang bersangkutan. Dengan adanya kecanggihan teknologi kebutuhan manusia dalam mendapatkan informasi, dan melakukan komunikasi bisa dilakukan dengan lebih mudah.

Secara umum, teknologi dapat di identifikasikan sebagai entitas benda maupun tak benda yang diciptakan melalui pembuatan dan pemikiran untuk mencapai suatu nilai. Dalam penggunaan wujud benda, teknologi merujuk pada mesin yang dapat di gunakan untuk menyelesaikan masalah-masalah di dunia nyata. Teknologi ini dapat berupa alat-alat industrial maupun transportasi. Dalam penggunaan teknologi tak benda, merujuk pada teknologi virtual, seperti perangkat lunak.

Jepang sebagai salah satu kiblat kemajuan teknologi sekarang telah mengalami banyak hal untuk mendapatkan banyak pengetahuannya tentang teknologi. Berawal dari kekalahan Jepang pada perang dunia ke dua, Jepang mengalami banyak krisis permasalahan di berbagai bidang dan akhirnya bangkit kembali melalui restorasi meiji pada tahun 1868-1912. Pada tahun ini pula disebut sebagai awal gerbang kebangkitan teknologi guna mendukung industri yang ada di Jepang. Banyaknya keberhasilan yang diperoleh Jepang dalam upaya mengembangkan ilmu teknologinya, menjadikan alasan pemerintahan Jepang sangat fokus pada bidang teknologi hingga saat ini.

Salah satu hasil kemajuan Teknologi Virtual di bidang bisnis dan hiburan yang di kembangkan oleh Jepang, yaitu teknologi virtual yang di kenal dengan sebutan Virtual Youtuber. Konsep teknologi ini terinspirasi dari aset hiburan paling besar dan sudah menjadi kultur budaya dari Jepang yaitu Animasi atau Anime. Istilah Virtual Youtuber kemudian menjadi tren baru yang banyak di nikmati dan di sukai banyak orang dari berbagai dunia saat ini. Virtual Youtuber merupakan sebutan untuk konten kreator pada salah satu website video terbesar di internet yaitu Youtube dengan menggunakan kemajuan teknologi berupa avatar digital sebagai karakter anime. Konten yang dilakukan Virtual Youtuber hampir sama dengan *Youtuber* pada umumnya antara lain *video games*, *cover song*, dan sebagian besar melakukan siaran langsung untuk berinteraksi dengan para pengikutnya.

Tren Virtual Youtuber pun menjadi sebuah tren yang kini tak hanya di kenal dalam negara Jepang saja. Beriringan dengan era digital, sekarang zaman kita juga di kenal sebagai era globalisasi. Globalisasi dapat di artikan sebagai jembatan penghubung perekonomian, teknologi, politik, budaya dan aspek sosial antar negara-negara di dunia. Ahli sosiologi Indonesia, Selo Soemardjan menyebut globalisasi sebagai terbentuknya sistem organisasi dan komunikasi antar masyarakat di seluruh dunia untuk mengikuti sebuah sistem dan kaidah yang sama. Sedangkan Anthony Giddens menjelaskan globalisasi sebagai intensifikasi hubungan sosial secara global yang menghubungkan satu lokasi dengan lokasi lainnya sehingga kejadian di satu tempat bisa berdampak juga bagi tempat yang lain. Dapat disimpulkan bahwa Globalisasi merupakan sebuah faktor yang dapat memungkinkan tiap wilayah di dunia dapat saling memberikan pengaruh paham maupun konsep yang berlaku di wilayah tersebut. Hal ini dapat berupa dampak pengaruh yang baik maupun buruk.

Seiring dengan perkembangan globalisasi, hal ini juga yang menjadi penyebab tersebarnya Tren Virtual Youtuber ke berbagai belahan dunia. Pemerintahan Jepang dan beberapa agensi perusahaan besar di Jepang mempergunakan kesempatan ini untuk memperkenalkan kebudayaan milik mereka dan menjalin bisnis industri hiburan dengan para pembakat yang ada di berbagai belahan dunia termasuk Indonesia. Upaya Jepang untuk memperkenalkan tren Virtual Youtuber ini berhasil melirik banyak pasang mata

orang-orang di Indonesia. Selain itu, menurut data survei dari perusahaan digital Defy Media (dalam metrotvnews.com), 85% remaja berusia 13-24 tahun menggunakan *Youtube* sebagai *platform* utama untuk menonton video. Hal ini yang menyebabkan Virtual Youtuber menargetkan pasarnya pada *platform Youtube*. Berdasarkan uraian di atas, judul yang diambil adalah Survei Daring Harapan Penggemar di Indonesia Terhadap Virtual Youtuber.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut di atas, permasalahan yang akan penulis bahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana harapan yang ingin penggemar dapatkan saat mengikuti Virtual Youtuber?
2. Tema apa yang membuat penggemar tertarik untuk mengikuti Virtual Youtuber?

1.3 Manfaat dan Tujuan Tugas Akhir

1.3.1 Manfaat Penulisan

Suatu penulisan harus mempunyai manfaat, maka manfaat tersebut dapat dibagi menjadi dua yaitu secara teoritis maupun secara praktis. Berikut adalah manfaat dari penulisan ini :

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan penjelasan bagi pembaca terhadap salah satu fenomena baru dalam kemajuan teknologi berupa Virtual Youtuber.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan agar dapat menjadi sumber informasi bagi pembaca terhadap relasi hubungan yang dimiliki oleh Virtual Youtuber dengan penggemarnya.

1.3.2 Tujuan Penulisan

Berdasarkan perumusan masalah di atas, penulis melakukan penelitian ini dengan tujuan sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan harapan apa saja yang di harapkan penggemar Virtual Youtuber di Indonesia saat mereka memutuskan untuk mengikuti konten Virtual Youtuber.
2. Mendeskripsikan jenis konten tema apa yang membuat penggemar memutuskan untuk menonton konten video Virtual Youtuber.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Dari permasalahan yang telah dijelaskan di atas, penulis memerlukan adanya pembatasan ruang lingkup dalam penelitian ini. Hal ini diperlukan agar penelitian yang dilakukan tidak terlalu luas sehingga penulis lebih fokus dan terarah dalam pembahasan terhadap rumusan yang telah ditulis di atas. Penulis

menggunakan sumber data yang didapatkan dari hasil perhitungan angket yang di sebarakan kepada penggemar Virtual Youtuber yang berada di media sosial berupa *Facebook*. Penulis tidak mengambil sumber data angket dari *platform* sosial media yang lain.

1.5 Metode Penelitian

Metode penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1.5.1 Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data penulis menggunakan metode survei berupa angket daring berupa *google form* yang akan di sebarakan melalui media sosial *Facebook*. Demi mempermudah penulis dalam pengambilan data, maka di buatkan 4 pilihan jawaban untuk masing-masing permasalahan pada kuesioner yang akan dibagikan, seperti berikut:

1. Pilihan jawaban pada permasalahan bagaimana harapan yang ingin penggemar dapatkan saat mengikuti Virtual Youtuber antara lain :
Hiburan di waktu luang, Pembelajaran baru untuk berbahasa asing, Menerima informasi mengenai budaya Jepang, Menerima tips dan trik cara bermain *video game*.
2. Pilihan jawaban pada permasalahan Tema apa yang membuat penggemar tertarik untuk mengikuti Virtual Youtuber antara lain :
Freetalk, Game stream, Study Stream, Karaoke Sream dan *Cover Song*

Dalam penelitian ini Penulis mengharapkan responden berjumlah 50 orang penggemar Virtual Youtuber pada media sosial *Facebook* yang memenuhi persyaratan sebagai berikut :

1. Merupakan penggemar budaya Jepang dan Virtual Youtuber
2. Telah mengikuti konten Virtual Youtuber sekurang-kurangnya selama 3 bulan.
3. Merupakan warga negara Indonesia

1.5.2 Analisis Data

Setelah responden mencapai target dan data telah terkumpul penulis akan menutup pendataan angket dan segera melakukan analisis terhadap data yang sudah di dapat tersebut untuk diambil inti sarinya. Hasil data yang didapatkan dari angket kuesioner mengenai permasalahan pertama yaitu harapan yang diinginkan oleh penggemar akan diperhitungkan pilihan jawabannya yang paling diinginkan oleh penggemar Virtual Youtuber sampai dengan pilihan jawaban yang tidak terlalu diinginkan penggemar menggunakan perhitungan persentase otomatis yang disediakan oleh *googleform*. Begitu juga dengan permasalahan kedua mengenai tema konten yang membuat penggemar tertarik untuk mengikuti Virtual Youtuber akan dianalisis dengan cara yang sama seperti permasalahan pertama.

1.5.3 Penyajian Data

Hasil analisis data mengenai harapan timbal balik yang diinginkan penggemar dan tema konten Virtual Youtuber yang dianggap menarik penggemar Virtual Youtuber akan diuraikan oleh penulis secara deskriptif supaya data tentang permasalahan yang diangkat oleh penulis dapat dijelaskan secara terperinci. Selain itu, penulis juga akan menyertakan persentase hasil angket berupa diagram perbandingan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan ini bertujuan untuk memudahkan penulis menyusun Tugas Akhir secara sistematis sesuai dengan peraturan penyusunan yang sudah tersedia sebelumnya.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang uraian penjelasan tentang teori-teori dasar dan gambaran umum Virtual Youtuber yang bisa dijadikan sebagai acuan untuk menyusun Tugas Akhir. Bab ini terdiri atas penjelasan mengenai Konten Kreator

dan Tema Konten, Virtual Youtuber dan perkembangannya, dan hal yang perlu disiapkan untuk menjadi Virtual Youtuber

BAB III : PEMBAHASAN

Dalam bab ini penulis memaparkan tentang hasil penelitian dari data pada angket pertanyaan yang di bagikan pada penggemar Virtual Youtuber di media sosial *Facebook* secara deskriptif serta menyertakan persentase berupa diagram.

BAB IV : PENUTUP

Bab ini berisi tentang hasil kesimpulan dan saran penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konten Kreator dan Tema Konten

Pada masa kini khususnya bagi generasi Millennial tentunya sudah tak asing dengan salah satu profesi yang sedang banyak diminati akhir-akhir ini di kenal dengan sebutan Konten Kreator. Profesi ini di dukung dengan kemajuan teknologi dan bekerja dengan cara membuat suatu konten baik berupa tulisan. Media yang biasanya dijadikan wadah bagi konten kreator untuk memperlihatkan karyanya antara lain seperti, *Youtube, Tik Tok, Instagram*, dan lainnya.

Salah satu point utama yang wajib dimiliki seorang konten kreator adalah kreativitas untuk menciptakan suatu ide yang akan diimplementasikan kepada tema dan konsep konten yang ingin dibuat. Tema dan Konsep terkesan memiliki satu arti yang sama namun nyatanya kedua unsur ini memiliki arti yang berbeda. Secara umum, tema diartikan sebagai pesan, gagasan pokok, atau makna yang mendasari suatu karya, yang dapat dinyatakan secara langsung maupun tidak langsung. Menurut The Liang Gie (1976), Tema merupakan ide pokok yang dipersoalkan dalam karya seni¹. Pokok soal dapat berhubungan dengan nilai estetis atau nilai kehidupan. Sedangkan pengertian konsep menurut Woodruf, mendefinisikan

¹ Serupa.id, “*Sifat Dasar Seni dan Struktur Seni*”, <https://serupa.id/sifat-dasar-seni-struktur-seni/>, diakses pada tanggal 3 Maret 2021.

Konsep adalah suatu gagasan/ide yang relatif sempurna dan bermakna, suatu pengertian tentang suatu objek, produk subjektif yang berasal dari cara seseorang membuat pengertian terhadap objek-objek atau benda-benda melalui pengalamannya (setelah melakukan persepsi terhadap objek/benda)². Suatu konsep membantu dalam penyajian ide yang lebih baik dengan deskripsi yang lebih rinci tentang bagaimana suatu tema akan menonjol daripada yang lain bila ada tema yang serupa.

Berdasarkan definisi dan penjelasan diatas, Tema dan Konsep menjadi salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh konten kreator untuk membuat konten yang dianggap menarik khalayak umum. Berikut adalah jenis-jenis Tema konten yang banyak digunakan oleh konten kreator dalam menciptakan karyanya³:

1. Musik

Ide konten ini ditunjukkan untuk khalayak yang menyukai music. Biasanya konten kreator yang memakai ide ini untuk konten mereka adalah seorang penyanyi ataupun agensi musik. Ada juga yang mengunggah video mereka mengcover lagu-lagu terkenal.

² Kumpulanpengertian.com, “*Pengertian Konsep Menurut Para Ahli*”, <https://www.kumpulanpengertian.com/2019/12/pengertian-konsep-menurut-para-ahli.html>, diakses pada tanggal 3 Maret 2021.

³ Qwords.com, “*Ide Konten Youtube Untuk Tambah Subscriber*”, <https://qwords.com/blog/ide-konten-youtube/>, diakses pada tanggal 3 Maret 2021.

2. Hiburan

Ide ini menyajikan sebuah tema yang bertujuan untuk menghibur penontonnya. Biasanya video berupa video-video lucu, *prank*, dan lainnya.

3. Edukasi

Ide ini memiliki sebuah tema yang bertujuan untuk mengedukasi penontonnya. Bisa berupa sebuah tutorial, kelas daring, fakta-fakta keajaiban dunia, dan sebagainya.

4. *Gaming*

Ide konten ini menjadi salah satu konten yang digemari banyak anak muda, yaitu konten yang berkaitan tentang suatu *game* yang sedang populer. Biasanya konten kreator membuat tutorial menyelesaikan cerita *game*, bermain *demo game* yang akan segera liris, dan lainnya.

5. *Sport*

Ide ini menampilkan video konten yang berkaitan dengan kehidupan yang sehat melalui kegiatan olahraga. Biasanya para konten kreator mengunggah tips-tips menjadi sehat, tips menguruskan badan, maupun video-video senam.

2.2 Virtual Youtuber dan perkembangannya

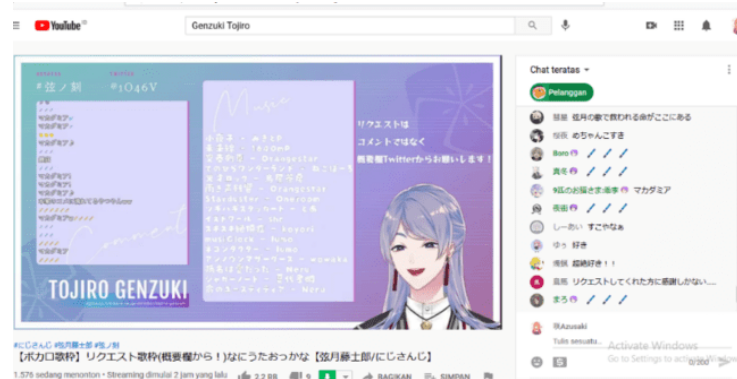
Di era perkembangan digital saat ini pengunggah konten kreator *Youtube* tidak hanya di indetifikasikan sebagai *Youtuber* namun juga ada Virtual Youtuber. Kedua hal ini tentu berbeda. VTuber (Virtual Youtuber) adalah sebutan untuk konten kreator *Youtube* yang menggunakan Avatar berupa Karakter yang dibuat secara 2D atau 3D yang biasanya terlihat seperti Anime. Virtual Youtuber menggunakan teknologi pencitraan buatan komputer untuk menghasilkan karakter 2D dan 3D yang membuat seolah-olah mereka hidup dan dapat berinteraksi, berekspresi dan bergerak.

Di balik Karakter Virtual ini tentunya ada seseorang yang mengendalikannya di belakang. Orang yang mengontrol karakter virtual ini menggunakan penangkapan gerak untuk merekam setiap gerakan dan ekspresi wajah, lalu menerapkannya ke model karakter virtual mereka. Dengan demikian, Virtual Youtuber juga dapat melakukan hal yang serupa seperti *Youtuber* pada umumnya. Yang jadi pembeda hanyalah *Youtuber* menggunakan persona orang sungguhan, namun Virtual Youtuber tidak menunjukkan orang asli di balik layar Avatar Karakternya

Istilah Virtual Youtuber pertama kali di kenalkan oleh Ami Yamato seorang *Vlogger* dari Jepang namun berbasis dari Inggris yang memulai debutnya sebagai

Virtual Youtuber pada tahun 2011.⁴ Namun Tren ini baru mulai mendapat perhatian banyak orang setelah salah satu Virtual Youtuber bernama Kizuna Ai yang debut pada Tahun 2016 mendapatkan subscriber sejumlah 2 juta orang hanya dalam waktu 10 bulan. Kepopuleran Kizuna Ai pada masanya juga membuat banyak perusahaan untuk memakai jasa Virtual Youtuber untuk mempromosikan produknya. Selain itu, hal ini juga membuat banyak Agensi Hiburan yang tertarik mengambil ide Virtual Youtuber sebagai peluang bisnis mereka.

Gambar 1. Virtual Youtuber asal Jepang, Genzuki Tojiro



(Sumber: *Youtube Channel* 弦月 藤士郎 / Genzuki Tojiro 【にじさんじ】)

Pada awalnya Tren ini hanya ada di Jepang, namun kini istilah Virtual Youtuber sangat terkenal di media masa seluruh dunia. Sekarang sudah ada banyak agensi-agensi hiburan yang di khususkan untuk meluncurkan talent-talent untuk dijadikan Virtual Youtuber. Para Agensi besar ini tidak hanya mencari Talentanya di Jepang saja namun negara lain pun tidak menutup kemungkinan bisa

⁴ Virtualyoutuber.fandom.com, “*YouTuber Virtual*”, https://virtualyoutuber.fandom.com/id/wiki/YouTuber_virtual, diakses pada tanggal 15 Maret 2021.

masuk ke ranca hiburan Virtual Youtuber. Salah satu contoh Perusahaan Agensi Hiburan yang membuat projek Virtual Youtuber adalah Ichikara inc. Agensi ini membuat Projek Virtual Youtuber bernama Nijisanji yang kini sudah memiliki talenta Virtual Youtuber lebih dari 100 anggota. Ichikara inc tidak hanya membuka audisi untuk negara Jepang saja tetapi juga Amerika, Korea, bahkan Indonesia.

Gambar 2. Virtual Youtuber asal Indonesia, Anya Melfissa



(Sumber: *Youtube Channel Anya Melfissa Ch. hololive-ID*)

2.3 Hal yang perlu dipersiapkan untuk menjadi Virtual Youtuber

Ada dua jenis langkah yang bisa dipilih calon konten kreator untuk bisa debut menjadi seorang Virtual Youtuber, yaitu dengan debut sebagai *Independent Virtual Youtuber* atau memilih untuk menjalin kerjasama dengan agensi hiburan yang sedang mencari pembakat. Yang menjadi pembeda keduanya adalah menjadi seorang *Independent Virtual Youtuber* berarti sang konten kreator siap untuk melakukan manajemen konten dan mengatur penyediaan asset untuk *Live 2D*

sendiri. Berbeda dengan Virtual Youtuber yang terkait dengan sebuah agensi, maka manajemen dan penyediaan *Live 2D* akan ditanggung oleh perusahaan tersebut.

Sebagai salah satu contoh Agensi Internasional yang memperkerjakan Virtual Youtuber di banyak negara yaitu perusahaan bernama Anycolor yang terkenal dengan Projeknya bernama Nijisanji yang berisi perkumpulan Virtual Youtuber dari banyak negara. Nijisanji cabang Indonesia baru saja melaksanakan Audisi pencarian bakat pada tanggal 16 sampai 30 Mei. Pada tahap pertama peserta diharuskan mengisi google form yang telah disediakan. Pada *Google form* tersebut dipaparkan penjelasan mengenai persyaratan dan agenda tahap audisi. Para peserta diharuskan mengunggah video berisikan bagaimana sang peserta tersebut akan membawakan karakternya saat menjadi Virtual Youtuber selama 3 menit, Calon peserta juga dianjurkan dapat pergi ke Jakarta untuk berkerjasama langsung dengan anggota lain maupun pihak manajemen, Calon peserta dianjurkan mempunyai pengalaman streaming baik bernyanyi, bermain game, dan lainnya, selain itu calon peserta juga dianjurkan memiliki PC yang memumpungi untuk melakukan kegiatan siaran langsung. Setelah Calon peserta lolos pada tahap pertama akan dilakukan juga sesi wawancara dengan pihak manajemen dan melakukan simulasi menjadi Virtual Youtuber, setelah itu jika semua sudah sesuai kriteria perusahaan barulah sang calon peserta akan Debut sebagai Virtual Youtuber dibawah naungan perusahaan tersebut.

Gambar 3. Audisi Nijisanji Indonesia Wave 6



(Sumber: *Facebook* Nijisanji ID)

Keduanya jenis Virtual Youtuber ini membutuhkan langkah yang sama untuk menciptakan *Live 2D* avatar yang dijadikan identitas baru bagi konten kreator tersebut. Berikut adalah hal yang harus disiapkan masing-masing konten kreator untuk membuat *Live 2D* avatar mereka⁵:

1. Membuat konsep latar belakang cerita

Sebelum membuat ilustrasi avatar ada baiknya untuk menentukan latar belakang cerita untuk karakter yang akan dibuat. Hal ini berguna untuk para ilustrator mendapatkan gambaran bagaimana mereka akan mengilustrasikan karakter tersebut, selain itu poin ini juga bisa berguna untuk menjadi acuan konten yang akan disajikan kedepannya oleh konten kreator. Setelah mendapatkan konsep cerita maka hal selanjutnya yang perlu disiapkan adalah mencari referensi yang

⁵ Ggwp.id, “*Pengen Jadi Virtual Youtuber? Intip Tips Dan Cara Jadi Vtuber di Sini!*”, <https://ggwp.id/media/geek/hobi/vtube-studio-aplikasi-vtuber-gratis>, di akses pada 21 April 2021.

dipersiapkan untuk membuat ilustrasi karakter tersebut. Calon konten kreator atau perusahaan harus memikirkan bentuk karakter yang mereka inginkan. Bagaimana bentuk dan warna rambutnya, gendernya, pakaiannya dan lain sebagainya.

2. Membuat Ilustrasi avatar dan *parting layer*

Pada tahap ini perusahaan maupun calon konten kreator dapat membeli komis ilustrasi kepada ilustrator pilihan untuk membuat karakter yang ingin dibuat dengan menyerahkan referensi yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah itu ilustrator dapat mengerjakannya sesuai arahan klien. Perangkat lunak yang biasa dipakai untuk membuat gambar ilustrasi oleh ilustrator diantara lain adalah *Paint Tool SAI* dan *Clip Studio Paint* namun banyak juga ilustrator lain yang menggunakan Perangkat lunak selain itu sesuai dengan kenyamanan mereka karena tampilan fungsi yang berbeda juga setiap perangkat lunaknya. Ilustrasi yang dibutuhkan untuk membuat *Live 2D Art* sedikit berbeda dengan membuat ilustrasi pada umumnya. Untuk membuat *Live 2D art* sang ilustrator tidak hanya harus membuat satu gambar siap jadi namun juga harus membuat banyak layer untuk memisahkan beberapa bagian tubuh maupun pakaiannya untuk memudahkan animator untuk membuat Ilustrasi ini bergerak nantinya. Dibawah ini merupakan contoh *Parting parts* yang harus disiapkan ilustrator:

Gambar 4. Contoh parting L2D Art milik Enma Akatsuki



(Sumber: *Youtube Channel* Enma Akatsuki)

3. Rigging

Proses membuat kerangka karakter 2D maupun 3D untuk dapat bergerak inilah yang disebut dengan proses *Rigging*. Setelah ilustrator selesai membuat dan memisahkan beberapa bagian milik karakter yang di buat, maka selanjutnya Animatorlah yang melanjutkan tugasnya. Biasanya Animator dapat mengerjakan tugas ini menggunakan perangkat lunak seperti *After Effects*, *Live2D Cubism* dan lainnya. Setelah Animator selesai dengan tugasnya untuk membuat *Live2D* bergerak maka langkah selanjutnya adalah menyiapkan Aplikasi untuk memindai gerakan wajah maupun tubuh sendiri dengan *Live2D* yang sudah dibuat. Aplikasi maupun perangkat lunak yang dapat digunakan antara lain adalah *Facerig*, *FaveVtuber*, *Vtube Studio*, selain itu calon konten kreator juga harus menyiapkan webcam untuk menangkap gerakan diri sendiri dan menyesuaikannya dengan gerakan *Live2D* yang sudah derigging dan diinput ke aplikasi scanning wajah tersebut.

Gambar 5. Proses *Rigging* melalui *Live2D Cubism* oleh Enma Akatsuki



(Sumber: Youtube Channel Enma Akatsuki)

2.4 Perkembangan Komunitas Penggemar Virtual Youtuber di Indonesia

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan oleh Dwiana rachma Puspitaningrum dan Arie Prasetio dalam karya tulisnya yang berjudul “Fenomena Virtual Youtuber Kizuna Ai di Kalangan Penggemar Budaya Populer Jepang di Indonesia” didapatkan data berupa hasil angket yang diikuti oleh 100 penggemar budaya populer jepang di Indonesia, mendapati sebanyak 96 orang diantaranya mengetahui tentang Virtual Youtber Kizuna Ai⁶. Puncak kepopuleran Kizuna Ai dikalangan penggemar budaya populer jepang di Indonesia memuncak dengan diundangnya Kizuna Ai sebagai bintang tamu di acara Anime Festival Asia Indonesia (AFA ID) di Jakarta pada tahun 2018. Pada tahun tersebut jugalah terjadi perkembangan pesat pada kemunculan banyak Virtual Youtuber baru termasuk

⁶ Dwiana Rachmadewi Puspitaningrum, Arie Prasetio, “Fenomena “Virtual Youtuber” Kizuna Ai di Kalangan Penggemar Budaya Populer Jepang di Indonesia”, MediaTor, hlm 128-132.

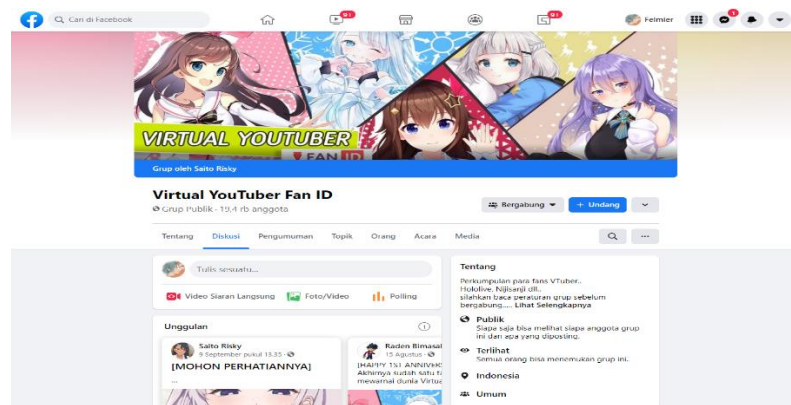
sebagai tahun pertama kemunculan Virtual Youtuber di Indonesia yang dibuat oleh perusahaan teknologi lokal, Shinta VR menamai Virtual Youtuber milik mereka dengan nama Maya Putri⁷. Berdasarkan video introduksinya, Maya mengaku berasal dari kota Solo, namun kata-kata yang diucapkannya mengindikasikan kentalnya aksen bahasa Jepang. Dari penjelasan Shinta VR, ini merupakan salah satu cara agar Maya cepat populer di kalangan pecinta *pop culture* Jepang lokal. Selain itu pakaian yang Maya Putri gunakan mengandung unsur budaya Indonesia yaitu batik, ia juga beberapa kali berkolaborasi dengan *Youtuber* maupun *Influencer* Indonesia sehingga namanya juga dikenal oleh khalayak umum.

Titik puncak berkembangnya kepopuleran Virtual Youtuber yaitu beriringan saat terjadinya pandemi dunia Covid 19 pada tahun 2020 dimana kegiatan mayoritas dilakukan secara daring, hal ini terbukti dengan terbentuknya dua grup *Facebook* besar komunitas penggemar Virtual Youtuber di Indonesia. Yang pertama adalah sebuah grup bernama Virtual YouTuber Fan ID dengan jumlah anggota sekarang mencapai 19 Ribu lebih pengguna *Facebook* bergabung ke grup komunitas tersebut. Grup ini pertama kali dibentuk pada 14 Agustus 2020. Grup komunitas di *Facebook* yang kedua yaitu bernama Virtual Youtuber Enthusiasts Indonesia dengan jumlah anggota mencapai diatas 6 Ribu lebih pengguna *Facebook* bergabung ke komunitas tersebut. Grup ini pertama kali

⁷ Dailysocial.id, “Shinta VR Perkenalkan Maya Putri, YouTuber Virtual Pertama dari Indonesia”, <https://dailysocial.id/post/shinta-vr-perkenalkan-maya-putri-youtuber-virtual-pertama-dari-indonesia>, diakses pada tanggal 18 September 2021.

dibentuk pada 19 April 2020. Kedua grup tersebut memiliki fungsi yang sama yaitu sebagai wadah berbagi informasi antara penggemar mengenai berbagai Virtual Youtuber, sebagai tempat berkumpul untuk membahas maupun berdiskusi tentang Virtual Youtuber, dan menjadi wadah untuk mencari teman yang memiliki ketertarikan yang sama.

Gambar 6. Grup Komunitas Penggemar Virtual Youtuber di *Facebook*



(Sumber: *Facebook*)

BAB III

PEMBAHASAN

3.1 Harapan yang ingin Penggemar dapatkan saat mengikuti konten Virtual Youtuber

Data berikut didapatkan dari hasil angket daring yang disebar di media sosial *Facebook* dan telah diikuti oleh 50 total responden yang telah memenuhi persyaratan. Sebanyak lebih dari 50% total responden telah mengikuti konten milik Virtual Youtuber selama satu tahun lebih. Beberapa penggemar mengenal istilah Virtual Youtuber melalui rekomendasi pada beranda *Youtube*, media publikasi yang membahas tentang Virtual Youtuber maupun mendapatkan informasi melalui orang terdekat mereka seperti teman maupun keluarga. Angket berisikan pertanyaan pertama mengenai harapan apa yang ingin penggemar dapatkan saat memutuskan untuk mengikuti konten Virtual Youtuber, lalu kemudian didapatkan jawaban berupa data seperti berikut:

Gambar 7. Diagram hasil kuesioner permasalahan pertama



(Sumber: Hasil Angket)

3.1.1 Hiburan diwaktu luang

Berdasarkan data yang diperoleh melalui kuesioner penelitian yang telah dijawab oleh 50 partisipan, 96% menjawab bahwa penggemar berharap mendapatkan hiburan disela waktu luang mereka. Bersamaan dengan pandemi Covid 19 satu tahun belakangan ini beberapa partisipan mengutarakan bahwa memiliki banyak waktu luang dikarenakan sekolah dan beberapa aktifitas dilakukan secara daring. Hal ini pun yang menjadikan beberapa orang cenderung lebih menghabiskan waktunya pada media sosial. Selain itu beberapa partisipan menjadikan konten Virtual Youtuber sebagai hiburan pelepas stress setelah kuliah atau kerja. Menurut pendapat salah satunya, Virtual Youtuber dikatakan sama dengan konten kreator pada umumnya, maka dari itu ekspektasi yang dipunya adalah mendapat tontonan yang menghibur, penggemar tersebut berkata

ia merasa terhibur karna kebebasan berekspresi milik sang Virtual Youtuber dengan kelakuan lucu yang mereka sajikan.

3.1.2 Sarana pembelajaran Bahasa asing

Berdasarkan data yang diperoleh melalui kuesioner penelitian yang telah dijawab oleh 50 partisipan, 42% menjawab bahwa penggemar ingin mendapatkan ilmu baru dalam berbahasa asing terutama Bahasa Jepang. Bahasa yang sering digunakan oleh Virtual Youtuber adalah Bahasa Jepang dan Bahasa Inggris. Berdasarkan data yang diperoleh, penggemar cenderung lebih banyak ingin mengetahui tentang Bahasa Jepang. Dikatakan bahwa Bahasa Jepang yang digunakan oleh Virtual Youtuber mudah untuk diikuti karena menggunakan bahasa sehari-hari. Beberapa penggemar senang belajar Bahasa menggunakan aspek mendengarkan, oleh karena itu konten Virtual Youtuber juga dijadikan sebagai latihan untuk *Choukai*. Melalui konten tersebut juga para penggemar dapat mendapatkan kosa kata- kosa kata baru. Salah satu penggemar mengatakan bahwa ilmu yang didapatkan dari konten Virtual Youtuber telah berhasil membuat dia dapat mengobrol dengan teman-teman orang Jepang yang ia kenali melalui *Game Online*. Selain itu melalui konten tersebut, penggemar dapat mengetahui peribahasa ataupun istilah-istilah slang internet yang sering digunakan oleh orang Jepang. Contohnya adalah 「草」 'Kusa' yang memiliki arti Rumput, digunakan sebagai slang untuk mengekspresikan tertawa karena

bentuk rumput terlihat seperti huruf ‘W’ yang mewakili inisial kata tertawa dalam Bahasa Jepang yaitu 「笑う」 atau ‘*Warau*’. Slang ini memiliki arti sama seperti ‘*Lol*’ dalam Bahasa Inggris.

3.1.3 Menerima tips dan trik *gameplay*

Berdasarkan data yang diperoleh melalui kuesioner penelitian yang telah dijawab oleh 50 partisipan, 10% menjawab bahwa penggemar berharap mendapatkan saran mengenai tips dan trik dalam bermain sebuah *video game*. Tema konten *gaming* bisa dikategorikan sebagai salah satu tema konten kreator yang banyak diminati oleh penonton. Hal ini terbukti dengan banyaknya diadakan Turnamen *game online*. Pengaruh tersebut membuat agensi atau perusahaan yang menaungi Virtual Youtuber mengambil langkah untuk turut mengadakan berbagai turnamen game. Salah satu turnamen yang terkenal yaitu turnamen *game Apex Legends* yang melibatkan selain para Virtual Youtuber namun juga mengundang tamu dari pemain handal dari bidang *E-sport*. Selain itu, biasanya peserta akan mendapatkan pelatihan dari pihak profesional, dan kegiatan tersebut diabadikan melalui siaran langsung pada Saluran milik Virtual Youtuber masing-masing. Pada momen inilah selain peserta turnamen, para penonton ataupun penggemar juga mendapatkan ilmu dari pelatih masing-masing tim. Contoh mudah lainnya adalah tips dan trik untuk menyelesaikan *playtrough puzzle game*. Penggemar terbantu untuk menyelesaikan permainan *video game* yang

mengharuskan pemain untuk memecahkan teka teki untuk dapat menyelesaikan gamenya.

3.1.4 Sarana informasi tentang Budaya Jepang

Berdasarkan data yang diperoleh melalui kuesioner penelitian yang telah dijawab oleh 50 partisipan, 24% menjawab bahwa penggemar berharap dapat mempelajari dan mengenal budaya-budaya Jepang. Mayoritas penggemar Virtual Youtuber adalah seseorang yang memang pada dasarnya menyukai budaya milik Jepang. Penggemar Virtual Youtuber juga ingin mengetahui pop kultur Jepang seperti Anime, Manga, dan J-pop melalui konten Virtual Youtuber. Selain itu salah satu aspek budaya yang sangat menempel pada Virtual Youtuber asal Jepang adalah mereka senantiasa mengikuti tema sesuai dengan musim maupun tanggal nasional milik Jepang. Contohnya, pada musim panas mereka akan mengadakan collab merayakan Natsu Matsuri bersama di dalam *game virtual* seperti *Minecraft*. Biasanya para Virtual Youtuber juga akan mendapatkan ilustrasi baju baru yang terinspirasi dari acara-acara besar yang ada di Jepang seperti pada matsuri Virtual Youtuber akan menggunakan ilustrasi mengenakan Kimono. Salah satu konten yang disukai penggemar untuk mendapatkan informasi mengenai Budaya Jepang adalah konten kolaborasi antara Virtual Youtuber asal Jepang dengan Virtual Youtuber asal Indonesia. Pada konten ini biasanya membahas tentang *Culture Shock* atau perbedaan budaya pada kedua negara tersebut. Sebagai contoh *Culture shock* yang sempat viral dikalangan

penggemar Virtual Youtuber adalah buah Alpukat di negara Jepang hanya dianggap sebagai bahan pelengkap salad, sedangkan di Indonesia Alpukat tergolong sebagai buah yang enak untuk di buat jus. Orang Jepang cukup kaget melihat fakta ini karena di Jepang tidak ada Jus Alpukat, mereka mengira buah ini tidak akan cocok untuk dijadikan jus.

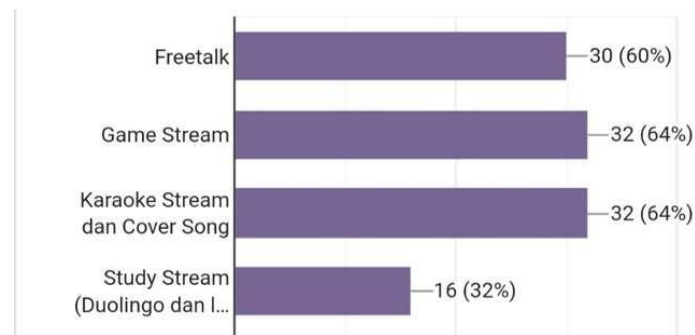
Hasil data angket dari penggemar menghasilkan banyak varian jawaban mengenai harapan yang ingin penggemar dapatkan saat mengikuti konten Virtual Youtuber. Pilihan varian jawaban yang paling banyak dipilih yaitu untuk mendapatkan hiburan diwaktu luang sebanyak 96%, kemudian sebanyak 42% berharap mendapatkan pembelajaran baru untuk berbahasa asing, sebanyak 24% berharap untuk mendapatkan informasi mengenai budaya Jepang, dan yang terakhir sebanyak 10% penggemar berharap untuk mendapatkan tips dan trik *Gameplay* suatu *Video Game*.

3.2 Tema yang membuat Penggemar tertarik untuk mengikuti konten Virtual Youtuber

Data berikut didapatkan dari hasil angket daring yang disebarakan di media sosial *Facebook* dan telah diikuti oleh 50 total responden yang telah memenuhi persyaratan. Dalam hasil angket dapat diketahui bahwa 16 penggemar menonton video konten milik Virtual Youtuber sebanyak 5 sampai 10 kali dalam satu minggu dan 18 penggemar menonton video konten milik Virtual Youtuber sebanyak diatas 10 kali dalam satu minggu. Berdasarkan topik permasalahan

kedua penelitian ini diajukan pertanyaan mengenai tema konten seperti apa yang membuat penggemar tertarik untuk mengikuti konten milik Virtual Youtuber, didapatkan jawaban berupa data seperti berikut:

Gambar 8. Diagram kuesioner permasalahan kedua



(Sumber: Hasil Angket)

3.2.1 *Freetalk*

Berdasarkan data yang diperoleh melalui kuesioner penelitian yang telah dijawab oleh 50 partisipan, 60% menjawab bahwa penggemar tertarik mengikuti konten milik Virtual Youtuber yang membawakan tema konten *freetalk*. Tema konten ini tidak memiliki fokus pembahasan tertentu. Berjalannya konten ini bergantung pada interaksi dua belah pihak antara Virtual Youtuber dengan penontonnya saat siaran berlangsung. Penggemar menganggap konten ini menyajikan suatu hal yang ringan sehingga penonton dapat mendengarkannya sambil melakukan kegiatan yang lain. Penggemar menjadikan konten ini sebagai aspek penghubung untuk mengenal lebih dekat dengan Virtual Youtuber tersebut

karena pada konten ini Virtual Youtuber dapat bebas mengekspresikan dirinya. Biasanya Virtual Youtuber akan menceritakan tentang kehidupan kesehariannya, hal yang ia senangi, maupun masalah yang sedang ia hadapi. Topik yang dibicarakan pun tidak hanya terfokus pada Virtual Youtubernya saja, namun topik pembicaraan dapat diberikan oleh pihak penonton. Penggemar berpendapat bahwa pada konten ini bisa juga dijadikan untuk sarana belajar karena Bahasa yang digunakan adalah Bahasa percakapan sehari-hari. Selain itu, penggemar beranggapan dengan mengikuti konten ini mereka dapat mempelajari tentang kondisi komunitasnya dengan lebih dalam.

3.2.2 *Game Stream*

Berdasarkan data yang diperoleh melalui kuesioner penelitian yang telah dijawab oleh 50 partisipan, 64% menjawab bahwa penggemar merasa tertarik untuk mengikuti konten milik Virtual Youtuber saat memberikan tema konten berupa *Game Stream*. Pada konten ini Virtual Youtuber akan mencoba memainkan sebuah *video game online* maupun *offline* dan ditayangkan secara langsung. Tema konten ini merupakan salah satu tema yang paling sering disajikan oleh Virtual Youtuber. Virtual Youtuber dapat menciptakan suasana yang menyenangkan untuk kedua belah pihak. Penggemar menantikan langkah-langkah apa yang akan diambil oleh Virtual Youtuber tersebut untuk menyelesaikan permainannya. Penggemar juga senang memperhatikan reaksi yang Virtual Youtuber berikan saat memainkan sebuah *game*, misalnya seperti

reaksi kaget saat memainkan *horror game*, penggemar menemukan hal tersebut sebagai hal yang lucu dan menghibur. Reaksi-reaksi yang diberikan inilah yang menjadi daya tarik utama pada tema ini. Sebagian penggemar merasa senang jika Virtual Youtuber dapat memainkan game yang juga pernah mereka mainkan. Selain itu, penggemar juga bisa mendapatkan tips dan trik untuk memainkan *game-game* yang dimainkan oleh Virtual Youtuber.

3.2.3 Karaoke Sream dan Cover Song

Berdasarkan data yang diperoleh melalui kuesioner penelitian yang telah dijawab oleh 50 partisipan, 64% menjawab bahwa penggemar tertarik untuk mengikuti konten milik Virtual Youtuber yang menyajikan tema konten *karaoke stream* maupun *cover song*. Pada konten ini Virtual Youtuber akan bernyanyi dan disiarkan secara langsung. Banyak Virtual Youtuber yang menjadikan bakat suaranya sebagai daya tarik utamanya. Tentunya konten ini mampu menarik penonton yang mempunyai hobi mendengarkan musik dan bernyanyi. Penggemar berkata merasa senang jika lagu kesukaannya dinyanyikan oleh Virtual Youtuber. Selain itu tidak hanya melakukan siaran langsung untuk bernyanyi, terkadang Virtual Youtuber juga menunjukkan cara untuk membuat *Cover* lagu. Dalam siaran langsung tersebut disajikan bagaimana caranya untuk *take vocal* dan *mixing* lalu mengubahnya menjadi suatu *Cover* lagu yang enak untuk didengar. Tentunya konten ini akan memberikan banyak ilmu kepada penonton yang memiliki ketertarikan pada bidang musik.

3.2.4 *Study Stream*

Berdasarkan data yang diperoleh melalui kuesioner penelitian yang telah dijawab oleh 50 partisipan, 32% menjawab bahwa penggemar tertarik untuk mengikuti konten Virtual Youtuber karena menyajikan siaran langsung untuk wadah pembelajaran. Sebagian besar *study stream* berupa pembelajaran tentang Bahasa asing. Hal ini digunakan Virtual Youtuber sebagai pembelajaran untuk dirinya agar dapat berinteraksi dengan penggemarnya yang berasal dari negara lain. Biasanya Virtual Youtuber akan menggunakan aplikasi bernama ‘Duolingo’ sebagai sarana kegiatan pembelajarannya. Aplikasi ini menyajikan berbagai latihan soal-soal dari berbagai Bahasa. Jika ada pertanyaan yang tidak dapat dijawab oleh Virtual Youtuber, biasanya penonton yang memiliki Bahasa utama yang sedang dipelajari akan mengajari Virtual Youtuber tersebut. Dari interaksi tersebut jugalah penonton lainnya yang sebelumnya tidak mengerti Bahasa tersebut juga dapat menerima ilmu baru. *Study stream* tidak hanya belajar tentang Bahasa. Pembelajaran pada konten ini tergantung pada keahlian Virtual Youtuber atau sesuai permintaan penonton. Selain Bahasa, contoh pembelajaran lainnya yaitu tentang matematika, fisika dan sebagainya. Penggemar menyukai konten ini karena kedua belah pihak dapat belajar bersama-sama.

Hasil data angket dari penggemar menghasilkan banyak varian jawaban mengenai tema yang membuat penggemar tertarik untuk mengikuti konten Virtual Youtuber. Pilihan varian jawaban yang paling banyak dipilih yaitu sebanyak 32%

penggemar merasa tertarik untuk mengikuti konten Virtual Youtuber yang menyajikan tema konten berupa *Game Stream*, kemudian sebanyak 32% juga memilih tema konten *Karaoke Stream* dan *Cover Song*, sebanyak 30% memilih tema konten Freetalk, dan sebanyak 16% penggemar memilih tema konten *Study Stream* sebagai tema konten yang membuat mereka merasa tertarik untuk mengikuti konten milik Virtual Youtuber.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil angket kuesioner yang telah dilaksanakan secara daring, penulis dapat menyimpulkan berbagai uraian yang sudah dibahas pada bab sebelumnya sebagai berikut :

1. Hasil analisis yang didapatkan melalui data kuesioner tentang harapan yang ingin didapatkan penggemar saat memutuskan untuk mengikuti konten Virtual Youtuber yaitu dari total jumlah 50 partisipan kuesioner sebanyak 96% penggemar menjawab berharap untuk mendapatkan sebuah konten yang dapat membuat mereka terhibur di waktu luang, 42% penggemar menjawab mereka berharap mendapatkan suatu ilmu tentang Bahasa asing seperti Bahasa Jepang dan Inggris, 24% penggemar menjawab bahwa mereka berharap untuk bisa mendapatkan informasi tentang budaya-budaya yang ada di Jepang, kemudian 10% orang penggemar menjawab bahwa mereka berharap mendapatkan tips dan trik cara untuk bermain sebuah *video game*. Jika diurutkan dari pilihan jawaban yang paling diharapkan oleh penggemar yaitu mendapatkan hiburan di waktu luang, mendapatkan ilmu tentang Bahasa asing, mendapatkan informasi tentang budaya-budaya Jepang, lalu yang terakhir adalah mendapatkan tips dan trik cara bermain *video game*.

2. Hasil analisis yang didapatkan melalui data kuesioner tentang Tema konten yang membuat penggemar tertarik untuk mengikuti konten milik *Virtual Youtuber* yaitu dari total jumlah 50 partisipan kuesioner, sebanyak 64% penggemar memilih konten *Game Stream* sebagai konten yang menarik untuk diikuti, 64% penggemar juga berpendapat tema konten berupa *karaoke* dan *Cover Song* menjadikan mereka tertarik untuk mengikuti konten milik *Virtual Youtuber*, 60% penggemar memilih tema *Freetalk* sebagai daya tarik *Virtual Youtuber* yang membuat mereka tertarik mengikuti konten *Virtual Youtuber*, sebanyak 32% penggemar tertarik mengikuti konten *Virtual Youtuber* karena beberapa *Virtual Youtuber* juga mengangkat tema yang bermanfaat pada bidang akademis seperti *Study Stream*. Jika diurutkan dari pilihan jawaban tema yang paling membuat penggemar tertarik mengikuti konten *Virtual Youtuber* adalah *Game stream*, *Karaoke* dan *Cover song*, *Freetalk*, kemudian *Study stream*.

4.2 Saran

Dalam penulisan Tugas Akhir ini ada hal-hal yang belum dikaji oleh penulis sebagai contoh adalah membandingkan konten kreator virtual yang ada di Youtube dengan platform siaran langsung lain seperti Twitch, analisis budaya jepang pada siaran langsung kolaborasi konten antara *Virtual Youtuber* Jepang dan Indonesia yang kemudian bisa dijadikan sebagai ide penelitian lanjutan pada tema yang sama dengan Tugas Akhir ini yaitu *Virtual Youtuber*.

要旨

本論文で筆者は「オンライン調査：バーチャルユーチューバーのインドネシアファンからの期待」について書いた。技術分野の進歩は、最近急速に発展し、工作機械や輸送の分野で多くのイノベーションを生み出している。他は技術の進歩はソフトウェアなどのバーチャルイノベーションにも影響を与える。日本が開発したビジネスやエンターテインメント分野でのバーチャル技術の進歩の成果の1つに、バーチャルユーチューバーと呼ばれ、バーチャル技術である。バーチャルユーチューバーとは、技術的に進歩した Live2D アバターをアイデンティティとした Youtube サイト上のコンテンツクリエイターの呼称である。バーチャルユーチューバーは普段から面白いテーマで生放送をしている。バーチャルユーチューバーは最近いろいろな国でかなり有名なトレンドになっている。

本論文の目的は、インドネシアのバーチャルユーチューバーファンがバーチャルユーチューバーのコンテンツをフォローしようと思ったときにどのような期待をしているのか、また、どのようなコンテンツがファンにバーチャルユーチューバーの動画コンテンツを見ようと思わせるのかを説明し、その割合を算出することである。本論文で使用された方法は、Facebook のメディアを通してオンライン調査方法である。筆者は日本文化とバーチャルユーチューバーが好きなインドネシアのファンで、バーチャルユーチューバー

のコンテンツを3ヶ月以上フォローしている人という条件で、50人を想定している。アンケートでは、議論する問題ごとに4つの答えの選択肢が用意されている。最初の問題では、インドネシアのファンがバーチャルユーチューバーのコンテンツをフォローする際に得たい期待について、著者は暇つぶしの娯楽、外国語の新しい学習、日本文化の情報を得ること、ゲームをプレイするためのヒントを得ること、という形で答えの選択肢を用意している。2つ目の問題は、ファンがバーチャルユーチューバーのコンテンツにフォローしたいと思うテーマは何かというもので、著者は雑談配信、ゲーム配信、勉強配信、カラオケ配信やCover Songという形で答えの選択肢を用意している。各問題の結果には、回答者がその選択肢を選んだ理由も教えられている。現在、バーチャルユーチューバーは色々な国で非常に有名なトレンドとなっており、様々な企業とのコラボレーションの機会をもたらしている。

DAFTAR PUSTAKA

- BlueHeaven (2020). *Dive Into Virtual World, Mengenal VTuber dan Sejenisnya Lebih Dalam*. Jurnal Otaku Indonesia. Diambil kembali dari: <http://jurnalotaku.com/2020/04/28/dive-into-virtual-world-mengenal-vtuber-dan-sejenisnya-lebih-dalam/> (diakses pada 26 April 2021)
- Wiedarti, Pangesti (2017). *Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Di Jepang*. Jurnal Cakrawala Pendidikan. Diambil kembali dari: <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/8903> (diakses pada 14 Februari 2021)
- Alhadi, Fajri (2020). *Content Creator Indonesia - Pengertian, Jenis, Cara Menjadi, Komunitas*. Fajri Alhadi. Diambil kembali dari: <https://fajrialhadi.com/content-creator-indonesia/> (diakses pada 26 April 2021)
- MoguraVR. (2021). *今すぐ VTuber になれる！ お手軽ツール 32 選を徹底紹介 (2021 年最新版)*. Mogura VR. Diambil kembali dari: <https://www.moguravr.com/vtuber-tools/> (diakses pada 1 Mei 2021)

LAMPIRAN

Bentuk Form Angket yang disebarkan

Kuesioner Penelitian Fenomena Virtual Youtuber

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Perkenalkan saya Dinda Puan Maharani, Mahasiswi Fakultas Sekolah Vokasi jurusan Bahasa Jepang Universitas Diponegoro Semarang. Saat ini saya membutuhkan bantuan teman-teman yang telah memenuhi kriteria sebagai responden untuk mengisi kuesioner penelitian ini guna memenuhi Tugas Akhir Kuliah saya.

Sehubungan dengan itu, saya harap teman-teman dapat menjawab kuesioner berikut dengan sungguh-sungguh agar dapat diperoleh data yang valid.

Kriteria yang harus dimiliki Responden:

1. Merupakan penggemar budaya Jepang dan Virtual Youtuber
2. Telah mengikuti konten milik Virtual Youtuber sekurang-kurangnya selama 3 bulan
3. Warga Negara Indonesia

Atas perhatian dan kesediaan teman-teman saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Hormat saya,

Dinda Puan Maharani

*** Wajib**

1. Nama lengkap Responden? *

2. Kontak Responden yang dapat dihubungi? *

3. Dengan ini saya menyetujui menjadi responden pada penelitian yang diadakan saudari Dinda Puan Maharani mengenai Fenomena Virtual Youtuber guna memenuhi Tugas Akhirnya *

Tandai satu oval saja.

Saya menyetujui

1. Darimanakah pertama kali Anda mengenal istilah/Fenomena Virtual youtuber? *

2. Dalam jangka waktu seminggu, berapa kali Anda menonton video konten Virtual Youtuber? *

- dibawah 3 kali
 3-5 kali
 5-10 kali
 diatas 10 kali

3. Sudah berapa lama Anda mengikuti konten Virtual Youtuber? (tulis dalam hitungan bulan) *

4. Hal apa yang Anda harapkan atau ingin didapatkan dengan mengikuti

konten Virtual Youtuber? *

Centang semua yang sesuai.

- Hiburan di waktu luang
- Pembelajaran baru untuk berbahasa asing
- Menerima tips dan trick Gameplay
- Menerima informasi mengenai budaya Jepang

5. Jelaskan mengapa Anda memilih pilihan tersebut pada pertanyaan sebelumnya! (contoh: dengan menonton konten milik Birtual Youtuber Jepang, saya berharap dapat meningkatkan kemampuan saya dalam berbahasa Jepang.)*

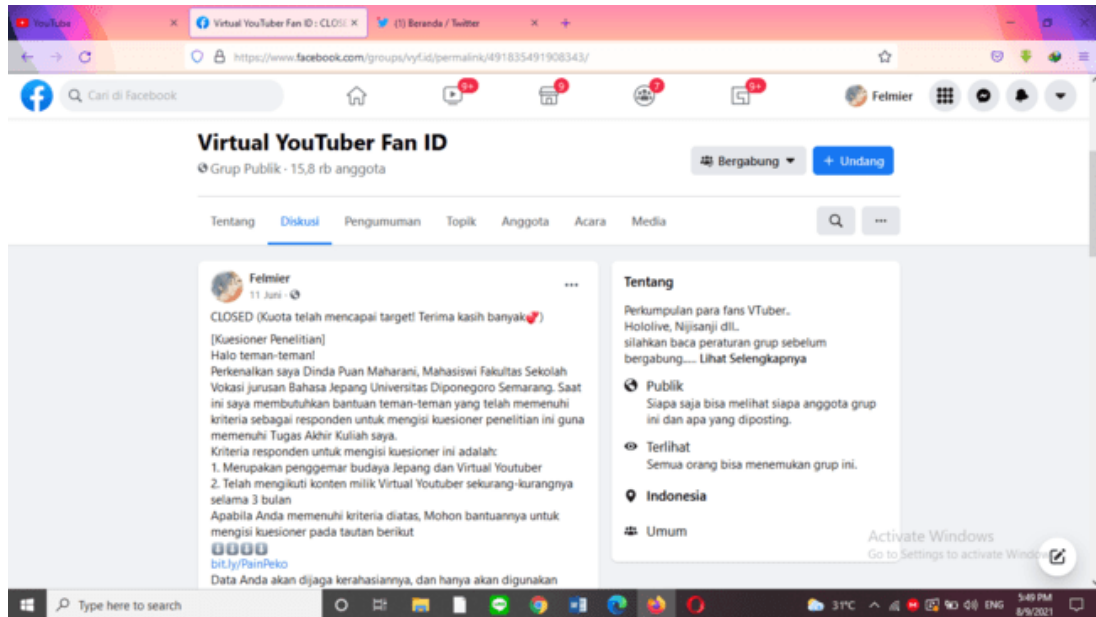
6. Hal apa yang Anda harapkan atau ingin didapatkan dengan mengikuti konten Virtual Youtuber? *

Centang semua yang sesuai.

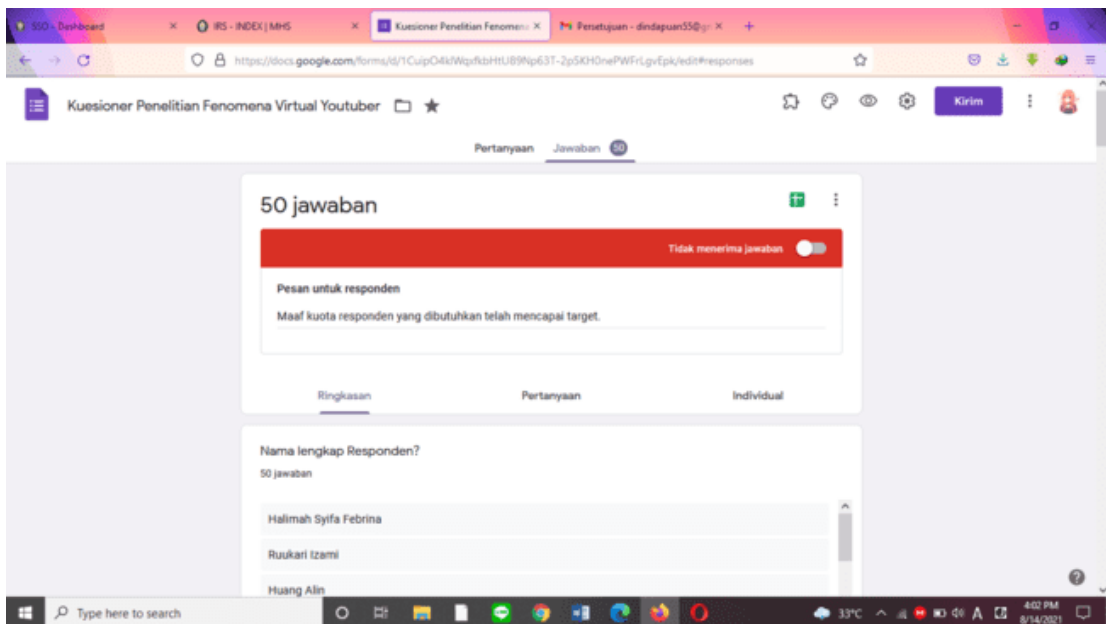
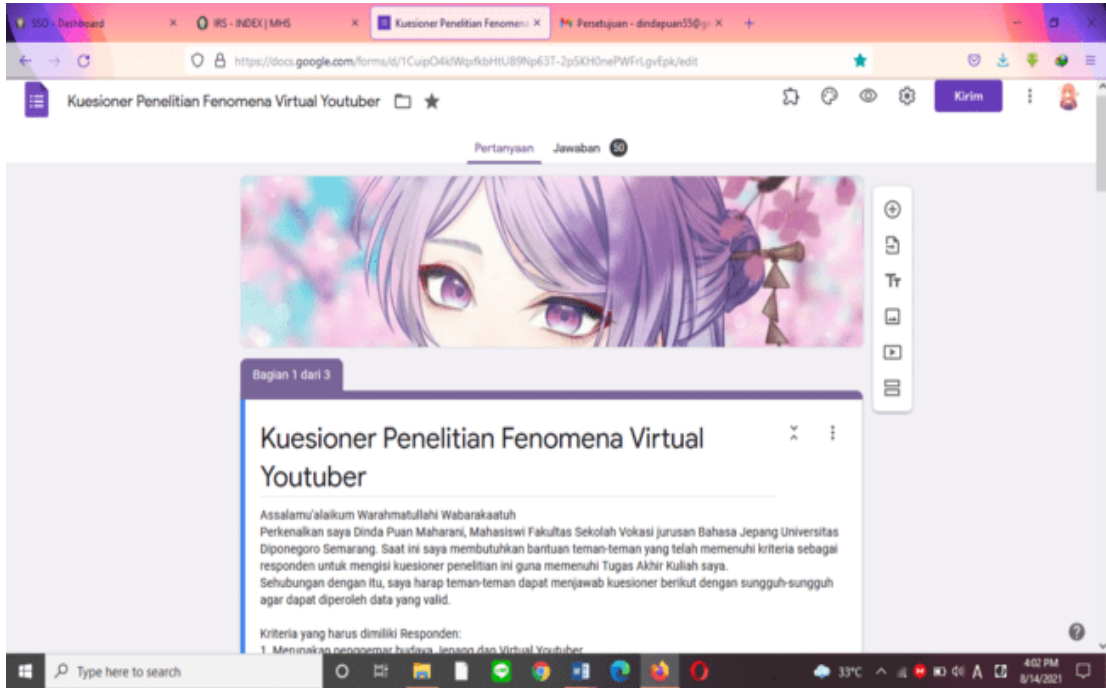
- Freetalk
- Game Stream
- Karaoke Stream dan Cover Song
- Study Stream (Duolingo dan lainnya)

7. Jelaskan mengapa Anda memilih pilihan tersebut pada pertanyaan sebelumnya! (contoh: Freetalk, karena di moment ini streamer dan para penggemarnya dapat berinteraksi tentang berbagai topik yang dapat memperkuat hubungan diantaranya.)*

Dokumentasi penyebaran angket daring



Dokumentasi jumlah responden



BIODATA

Nama Lengkap : Dinda Puan Maharani

Tempat, Tanggal Lahir : Bekasi, 05 Mei 2000

Agama : Islam

Nama Ayah : Casim

Nama Ibu : Harini Dwi Handayati

Alamat : Metland Tambun, jalan Zamrud IX Blok R1 no.3,
Tambun Selatan, Kab.Bekasi, Jawa Barat.

No. HP : 0878-8603-8105

Riwayat Pendidikan :

- SDN Setiadarma 01 Tambun Selatan (2006-2012)
- SMP Putradarma Global School (2012-2015)
- SMA Pusaka Nusantara 2 Bekasi (2015-2018)
- Universitas Diponegoro, D3 Bahasa Jepang (2018-2021)

